

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi 2D “Lapar” :

1. Penciptaan Film Animasi 2D “Lapar” telah selesai dengan durasi 3 menit 34 detik.
2. Jumlah scene mencapai 6 scene, *frame format* HDTV 1920x1080 px 30 *fps (frame per second)*.
3. Penciptaan Film Animasi 2D “Lapar” telah melalui berbagai proses dimana konflik yang dibangun mengalami perbaikan sehingga durasi dari film ini berubah dari rencana awal. Perbaikan *shot* atau penghilangan *shot* juga dilakukan guna menambah kesan dramatis dalam alur cerita, yang juga menjadi cara untuk mendapatkan klimaks yang tepat. Film ini telah menerapkan 5 dari 12 prinsip animasi, yaitu *pose to pose*, *Slow in and slow out*, *Exaggeration*, *Secondary action*, dan *Appeal*.

B. Saran

Berbagai proses dalam Penciptaan Film Animasi 2D “Lapar” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Buat cerita yang sederhana namun dengan konflik yang menarik.
2. Penguatan konsep visual agar memperkuat pendalaman karakter dan suasana dalam film tersebut.
3. Perbanyak referensi film agar lebih menguatkan alur cerita yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Baron, R.A., Byrne, D., & Branscombe, N.R. 2006. *Social Psychology (11th ed.)*. Boston: Pearson Education, Inc.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni.

McGraw, Ibiz Fernandez. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Hill/Osborn, California.

Vaughan. 2004. *Multimedia-Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Laman

<https://www.kompasiana.com/fadel/551ae4228133116d7d9de32d/tentang-lapar>
; 12 Desember 2012 pukul 03:01

<https://www.kompasiana.com/suhailaadzhanalbs/5e0a2585d541df336d72bef2/arti-penting-dalam-sebuah-persahabatan> ; 30 Desember 2019 pukul 23:27

<https://alfianurfidiarahmah.wordpress.com/2014/03/20/manusia-sebagai-makhluk-sosial-dan-berbudaya> ; 20 Maret 2014 pukul 14:00

LAMPIRAN

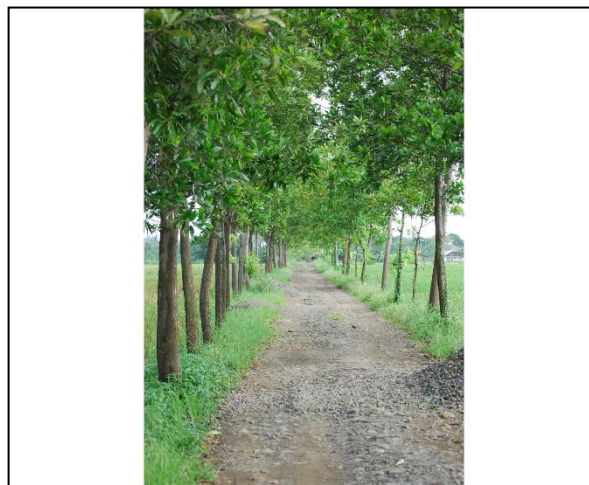
A. Riset dan Referensi



Gambar 6.1 Referensi *background* gubuk



Gambar 6.3 Referensi *background* pos satpam

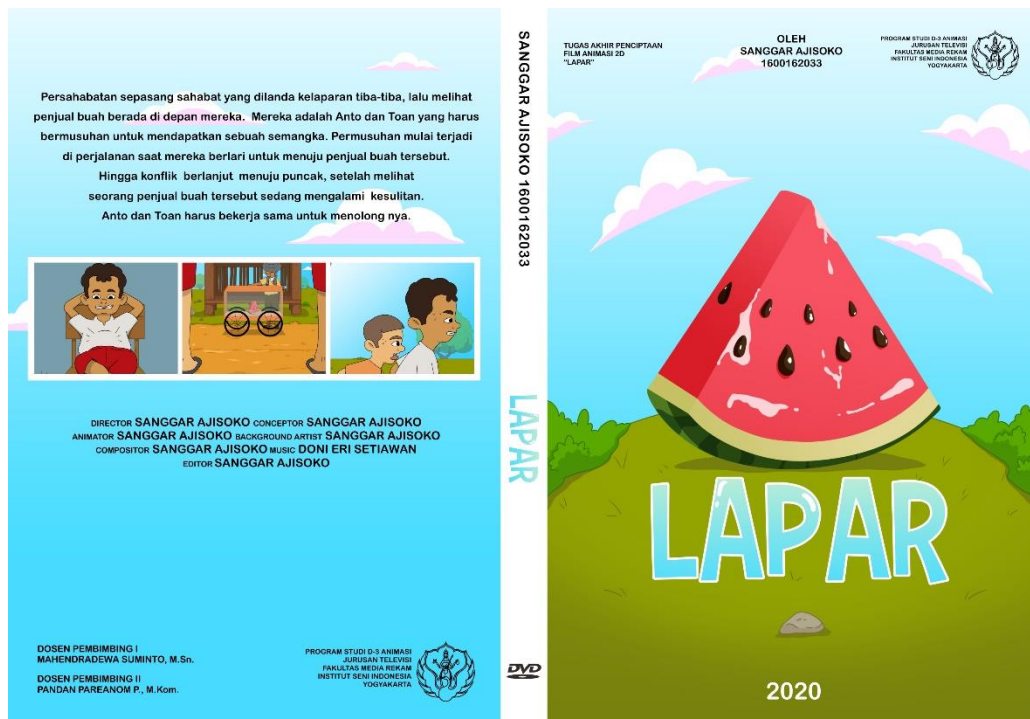


Gambar 6.3 Referensi *background* jalan luar perumahan

B. Poster, Desain cover dan DVD



Gambar 6.4 Poster animasi "Lapar"

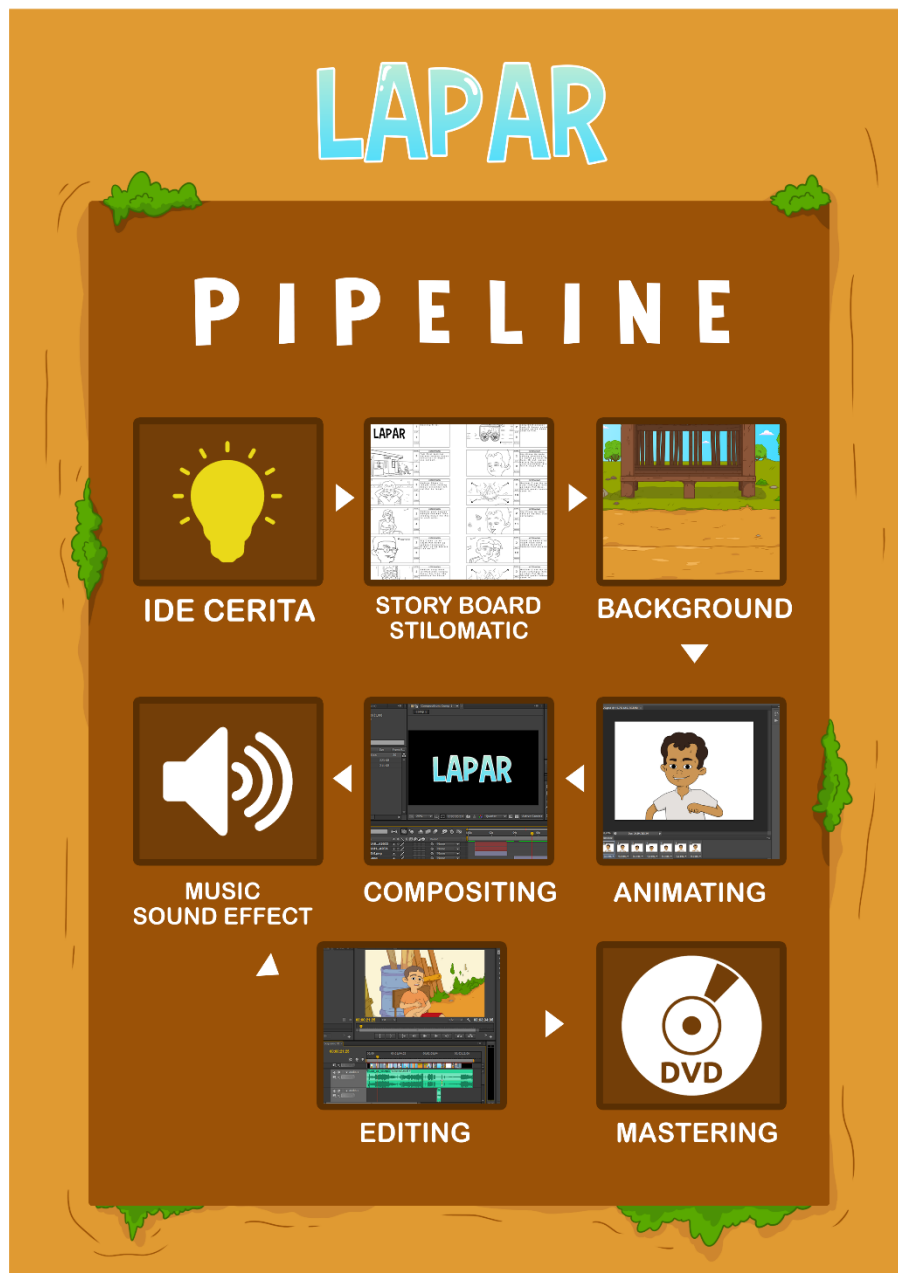


Gambar 6.5 Cover DVD animasi "Lapar"



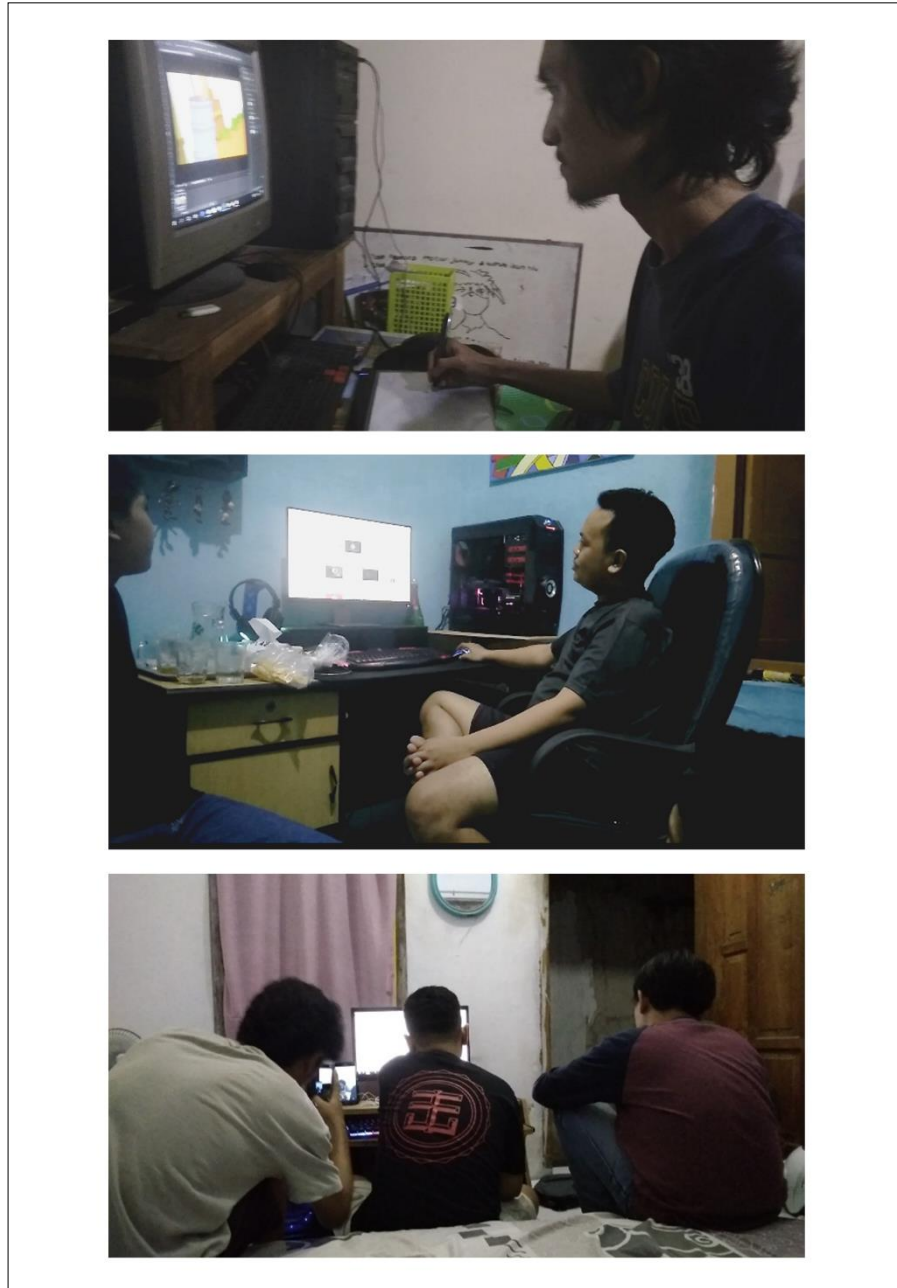
Gambar 6.6 Label DVD animasi "Lapar"

C. Infografis



Gambar 6.7 Infografis

D. Dokumentasi



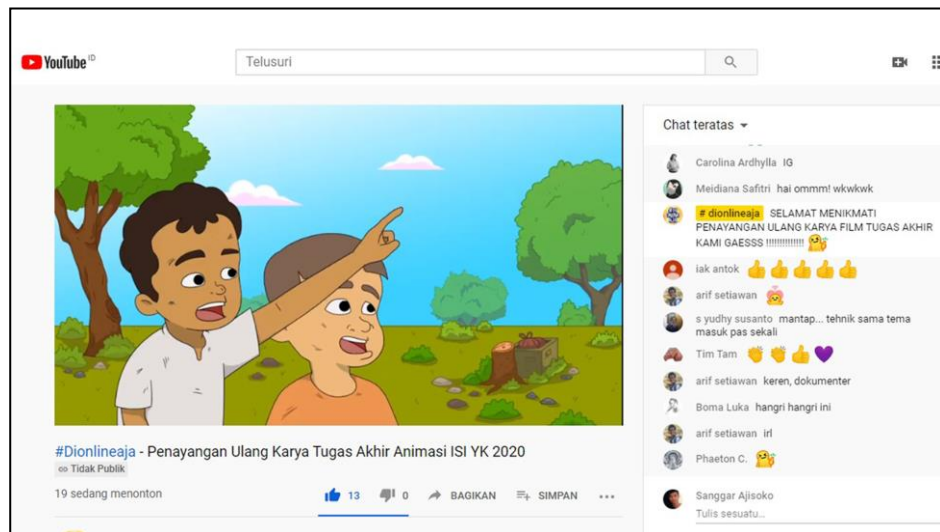
Gambar 6.8 Dokumentasi foto Produksi TA



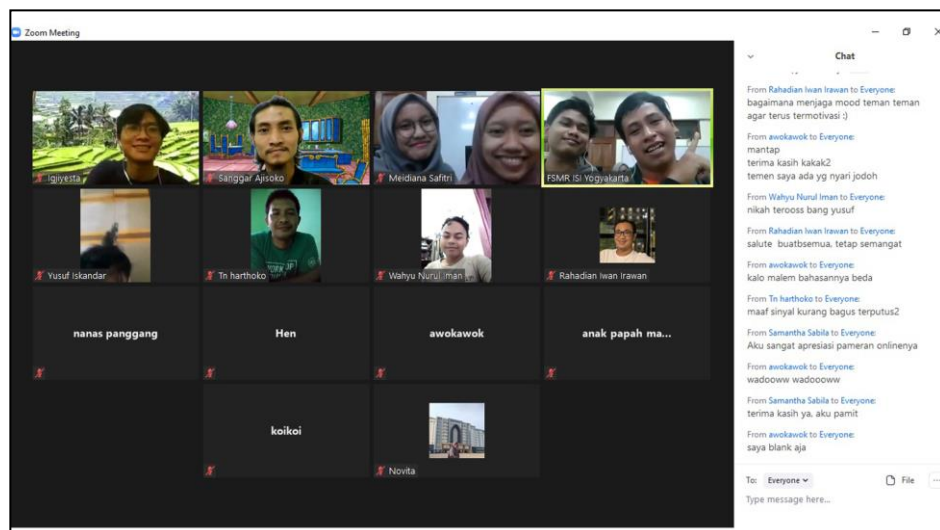
Gambar 6.9 Dokumentasi Ujian TA Daring



Gambar 6.10 Dokumentasi Publikasi Poster TA



Gambar 6.11 Dokumentasi Penayangan Daring



Gambar 6.12 Dokumentasi Diskusi Daring

E. CV



CURRICULUM VITAE

SANGGAR AJISOKO

BIODATA

21 th

05 JUNE 1997

MALE

ISLAM

INDONESIA

EDUCATION

SDN PERCOBAAN 1
2004-2010

SMP MUHAMMADIYAH 4 YK
2010-2013

SMKN 3 KASIHAN SMSR YK (Animasi)
2013-2016

D3 ANIMASI ISI YOGYAKARTA
2016-

JOB EXPERIENCE

JIGORI STUDIO (2015 as ANIMATOR)

SKILLS

ANIMATION ●●●●●

ILLUSTRATION ●●●●●

GRAPHIC DESIGN ●●●

SOFTWARE SKILL

Ae 60% Ps 80% An 60%

Fl 55% V 60% E 50%

Gambar 6.13 CV